



1-8



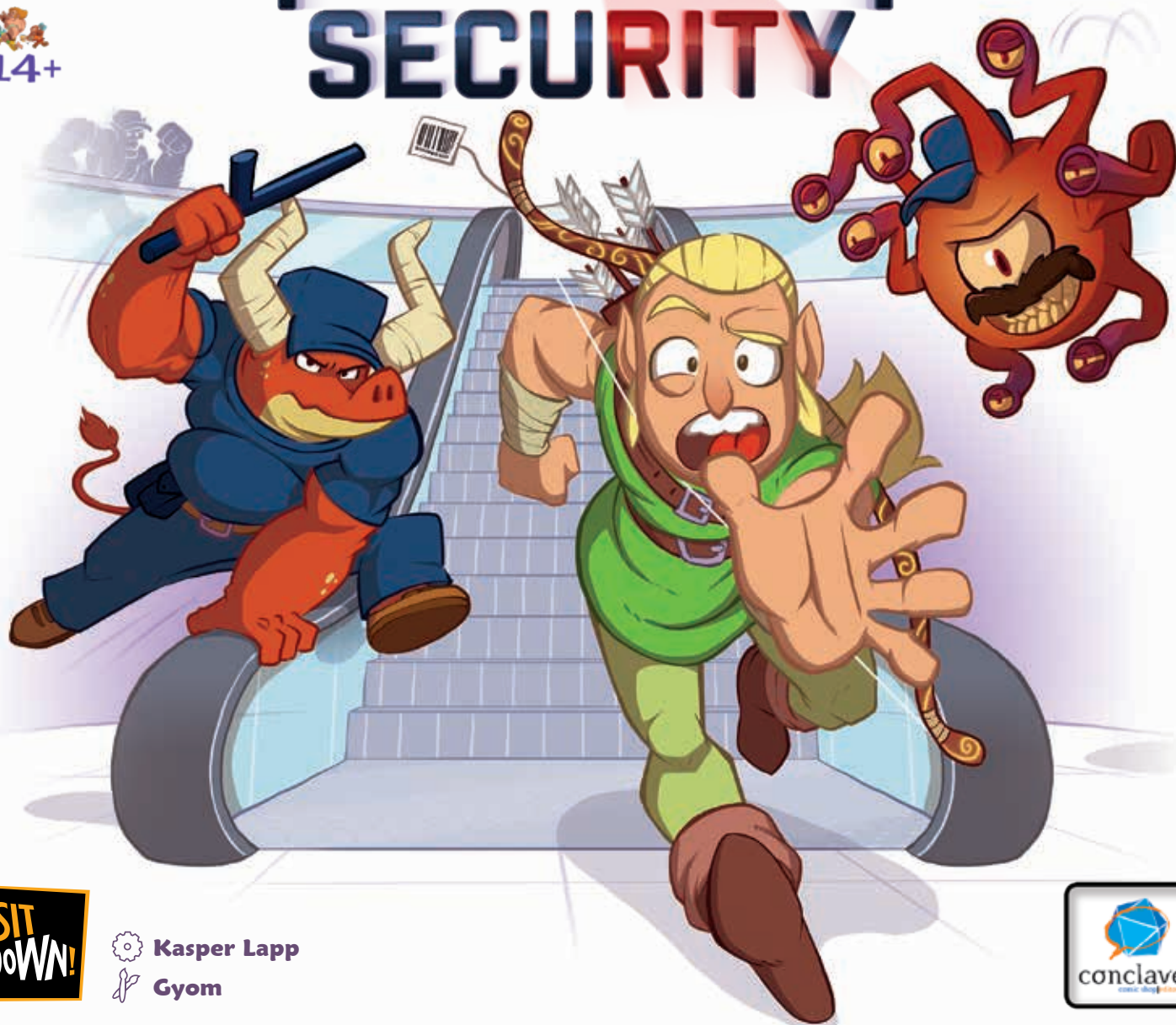
20'



14+



MAGIC MAZE MAXIMUM SECURITY



Kasper Lapp

Gyom



PARTIDA INTRODUTÓRIA

Nós recomendamos que você inicie lendo abaixo sobre o Segurança e sobre as fichas Antiestresse, e depois jogue a partida introdutória detalhada nesta página ao final do módulo 2.

Todas as regras do jogo base continuam sendo aplicadas.

Nota: Nestas regras, “peça 1a” significa “peça 1, A - face para cima”.

COMPONENTES

- 4 peões do Segurança
- 13 peças de Shopping, marcadas com o símbolo 
- 1 Observador em stand de plástico
- Várias fichas (6 fichas Antiestresse [1 de Ampulheta, 2 de Troca, 3 de Autofalante] + 4 fichas de Duto de Ventilação [2 cinza escuro, 2 cinza claro] + 3 fichas de Parede Quebrada + 2 fichas de Telecinese + 10 fichas de Feitiço + 12 fichas de Fora de Serviço + 1 ficha de Sensor + 1 ficha de Ocupado [Sorvete]] + 2 Anéis de Feitiço.

1 SEGURANÇA



Os Seguranças nunca param de patrulhar o shopping, sempre buscando por canalhas (nossos heróis). Mesmo que você tenha que movimentar os seguranças, tome cuidado para não ser pego. E uma vez que você adicione a Sala da Segurança ou Reforço na Segurança, as coisas irão ficar mais complicadas. Boa sorte!

Na preparação, troque a peça 9 do jogo base pela peça 9 desta expansão (9 ). Coloque um peão do Segurança sobre a ficha de Roubo.



Durante a partida, quando a peça 9  é adicionada ao shopping, pegue o peão do Segurança da ficha de Roubo e coloque-o no espaço do Segurança da peça 9 .

O peão do Segurança monitora a peça inteira sobre a qual ele está. Isso significa que não é permitido movimentar o peão de um Herói para uma peça ocupada por um peão do Segurança. Também não é permitido que se movimente o peão do Segurança para uma peça ocupada por um peão de Herói – você não quer ser pego! (essa regra é levemente modificada quando você usa a Sala da Segurança, módulo 5).

Você movimenta o peão do Segurança exatamente da mesma forma que você movimenta os peões de Heróis. Em outras palavras, a qualquer momento você pode usar as ações indicadas em sua ficha de Ação (e somente essas ações) para movimentar o peão do Segurança. A exceção é que o peão do Segurança não pode fazer uso do Vórtice.

Você não pode fazer uso do Segurança para acionar espaços especiais para você. Por exemplo, o Segurança não irá ativar o espaço de Ampulheta e não irá explorar novas peças.

2 FICHAS ANTIESTRESSE



Esta expansão introduz diversos elementos estressantes, então, é natural oferecermos a vocês alguns aliviadores de estresse. Se você tiver tempo adicional, a habilidade de se comunicar mais, ou de poder trocar de ações em momentos oportunos, você vai ficar mais relaxado em algum momento!

Quando estiver preparando a partida, coloque as Fichas Antiestresse (1 de Ampulheta, 2 de Troca e 3 de Autofalante) próximas à Ampulheta.

Durante a partida, **a qualquer momento, qualquer jogador** pode decidir usar uma Ficha Antiestresse. Descarte a ficha e imediatamente aplique seu efeito, como explicado abaixo.



Ficha de Ampulheta

Imediatamente vire a ampulheta, então siga todas as regras normais ao virar a ampulheta.



Ficha de Troca

Troque sua ficha de Ação com a ficha de Ação de outro jogador. O outro jogador não pode recusar a troca!



Ficha de Autofalante

Todos podem se comunicar, seguindo as regras normais de comunicação ao virar a ampulheta.

Segurança & Fichas Antiestresse

PARTIDA
INTRODUTÓRIA

Embaralhe as Peças de Shopping 2-8, 9 , e 10-12 para formar uma pilha de face para baixo. Coloque o peão do Segurança na ficha de Roubo e as fichas Antiestresse ao lado da ampulheta. A peça 1a é a peça inicial.

Siga todas as regras do jogo base, e as regras do Segurança (módulo 1) e fichas Antiestresse (módulo 2).

COMO USAR ESTA EXPANSÃO

Esta expansão não dá vida somente aos seguros do Shopping de Magic Maze, mas traz diversos outros módulos que permitem a você customizar sua experiência. Há dois tipos diferentes de módulos: **ajudantes** (🍀), que diminuem a dificuldade; e **desafios** (⚠️), que aumentam a dificuldade. Você pode adicionar módulos na ordem em que desejar, mas nós sugerimos a ordem na tabela abaixo, que é a mesma deste livro de regras. Jogar tutoriais é a melhor maneira de conhecer as novas regras. Assim que você entender um módulo, você pode incluí-lo em suas partidas de verdade; no entanto, para uma melhor experiência, nós recomendamos que você não use nenhuma das peças especiais do jogo base (13-24) quando usar esta expansão. Ainda, os versos das peças nesta expansão são diferentes dos versos do jogo base. Use esta informação como uma vantagem.

TABELA DE REFERÊNCIA

	NOME	EFEITO	PEÇAS NECESSÁRIAS	TOKENS E PEÕES NECESSÁRIOS	PÁGI-NA
⚠️	1. Segurança	Impede que você mova um peão de Herói para uma peça ocupada por Segurança e vice-versa. 	9 	1 Peão do Segurança	2
🍀	2. Fichas Antiestresse	Vire a amulheta, troque fichas de Ação, fale de acordo com as regras comuns. 	-	6 fichas Antiestresse	2
🍀	3. Dutos de Ventilação Anões	Qualquer um pode usar o peão do Herói laranja para abrir Dutos de Ventilação, através do qual qualquer peão pode se mover. 	-	4 fichas de Duto de Ventilação	4
🍀	4. Paredes Quebradas Bárbaros	Qualquer um pode usar o peão do Herói amarelo para quebrar as paredes com fichas de Paredes Quebradas, através das quais qualquer peão pode se mover. 	-	3 fichas de Paredes Quebradas	5
⚠️	5. Sala da Segurança	Quando um peão do Segurança e um Peão de Herói estiverem na mesma peça de shopping, mova ambos para a Sala da Segurança. Aquele Herói deve ser libertado. 	25  + pelo menos um código (7  , 8  , 9  , 26  , e/ou 29 ) e/ou Dutos de Ventilação	Módulo(s): Segurança, Reforço de Segurança, Observador e/ou Sensor	6
⚠️	6. Saída pela Porta de Aço	Uma porta de aço (que requer um código) bloqueia o espaço de saída do peão de Herói laranja.	12 	-	7
🍀	7a. Espaços de Mapa	Um jogador com a ação de exploração, pode explorar todos os espaços de exploração do peão de Herói que estiver no espaço de Mapa. 	26  e/ou 29 	-	8
🍀	7b. Espaços de Auto-exploração	Um jogador com a ação de Exploração pode explorar um espaço de Auto-exploração a qualquer momento, sem precisar que um peão de Herói esteja sobre ele. 	Pelo menos um destes: 2  , 10  , 11  , 12  , 26  , 28  , 29 	-	8
⚠️	8. Observador	Impede que você mova peões para a peça que ele ocupa. Um peão de Herói em um espaço de Comando permite ao jogador com a Ação de Movimento correspondente, mover o Observador para uma peça adjacente naquela direção. 	7  + 27 	1 Observador	9
🍀	9. A Telecinese Elfo	Qualquer um pode se mover para uma peça de shopping explorada se o peão de Herói verde estiver em um espaço de Exploração. 	-	2 fichas de Telecinese	9
🍀	10. Os Feitiços Mago	Qualquer um pode conjurar um feitiço: aplique o efeito da ficha de feitiço que você usou. 	-	2 fichas de Feitiços aleatórios	10
⚠️	11. Reforço de Segurança	Mais peões do Segurança aparecem quando o roubo acontece. 	Pelo menos um destes: 2  , 10  , or 11 	1-3 peões do Segurança	12
🍀	12. Sala de Controle	Um jogador com a ação Vórtice pode teletransportar peões do Segurança para espaços de Vórtice do peão de Herói que estiver no espaço da Sala de Controle. 	28  + pelo menos um código (7  , 8  , 9  , 26  , e/ou 29 )	-	13
⚠️	13. Sensor	Impede que você mova peões para os seis espaços que ele cobre. Qualquer um pode girá-lo se um peão de Herói estiver no espaço de Controle do Sensor. 	6  + 29 	1 ficha de Sensor	14

REGRAS GERAIS

- ▶ Quando algo tiver que ser **descartado**, sempre retorne aquilo para a caixa; ele não poderá ser usado novamente na mesma partida.
- ▶ Um espaço ou uma peça são considerados **vazios** se não houver nenhum componente sobre eles (peões, marcadores, fichas etc.)
- ▶ Se você perceber que algum jogador quebrou alguma regra, você pode alertar sobre isso verbalmente. Devolva os componentes do jogo para as posições que ocupavam antes do erro ter sido cometido (enquanto isso, o tempo está correndo!).
- ▶ Enquanto você estiver aprendendo módulos diferentes, você pode se deparar com símbolos ainda não familiares em algum espaço. Simplesmente ignore estes símbolos e trate isso como um espaço normal de corredor, até que você aprenda sobre eles mais tarde.
- ▶ **Lembre-se:** assim que um peão de Herói tiver alcançado seu espaço de Saída, remova-o do tabuleiro e coloque-o na ficha de Roubo. Isso torna-se particularmente importante quando o Observador ou um ou mais peões do Seguranças estão em jogo.
- ▶ **Lembre-se:** um peão de Herói não precisa de estar sobre um espaço de Vórtice para usar o sistema de Vórtice. Ele pode ser teleportado de qualquer lugar para qualquer espaço de Vórtice de sua cor.

3 DUTOS DE VENTILAÇÃO DOS ANÕES



É sabido que os anões são espeleólogos incomparáveis.

O que pouca gente sabe é que uma empresa anã venceu a licitação para instalar o sistema de ventilação de Magic Maze.

Não nos surpreende que nosso herói anão seja capaz de abrir preciosos atalhos para acessar passagens secretas do shopping.

Na preparação, coloque as 4 fichas de Dutos de Ventilação perto da ampulheta.

Durante a partida, **qualquer jogador** pode usar a habilidade especial Duto de Ventilação **a qualquer momento**. Pegue um par de fichas de Duto de Ventilação da mesma cor, coloque uma delas no espaço sob o peão de Herói laranja (o anão) e a outra em um espaço vazio do shopping.

Enquanto o par de Dutos de Ventilação permanecer no tabuleiro, **qualquer jogador** pode mover **qualquer peão de Herói** que estiver sobre uma das fichas de Duto de Ventilação para a outra ficha da mesma cor. Você pode até mesmo fazer isso depois que o roubo tiver ocorrido.

Você também pode mover um peão do Segurança através do duto de ventilação da mesma forma; no entanto, assim que um peão do Segurança usa um duto de ventilação, descarte o par de fichas de Duto de Ventilação.



TUTORIAIS

Os tutoriais irão ajudá-lo a se familiarizar com os novos conceitos.

Eles não são jogos completos e podem ter objetivos diferentes do jogo padrão. Cada sessão de tutorial diz quais componentes devem ser usados e dá instruções específicas. Sempre siga estritamente a preparação e as regras do tutorial: **não adicione quaisquer módulos que não estiverem na descrição do tutorial** (exceto para Fichas Antiestresse, que sempre podem ser usadas).

I Dutos de Ventilação dos Anões

Embaralhe as Peças de Shopping 3, 4, 5, 8 e 10 para formar uma pilha deface para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque as fichas de Duto de Ventilação perto da ampulheta.

OBJETIVO O peão de Herói verde deve chegar ao espaço de Item verde e escapar diretamente da peça 8 para a peça 10 sem cruzar qualquer outra peça.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.

TUTORIAL

NOTA

Cada par de fichas de Duto de Ventilação só pode ser alocado uma vez, e não pode ser movido. O par de fichas permanecerá no tabuleiro até o final da partida, a menos que um peão do Segurança seja movido através dele, sendo, após, removidos da partida. Ao colocar uma ficha de Duto de Ventilação sobre um espaço especial (ex. Vórtice, Ampulheta, Item) você transforma o espaço que a ficha cobre em um espaço normal (com uma abertura para o duto de ventilação), enquanto ela permanecer em jogo. Então, coloque de maneira sábia!



4 AS PAREDES QUEBRADAS DO BÁRBARO



O bárbaro é um grande brutamontes, e ele sabe disso; ele não precisa de sutileza. Agora, nem mesmo tijolos e argamassa podem pará-lo, já que ele os destrói, atravessando-os, fazendo uma nova porta para todos usarem.

Na preparação, coloque as 3 fichas de Parede Quebrada perto da ampulheta.

Durante a partida, **qualquer jogador** pode usar a habilidade especial Parede Quebrada a **qualquer momento**. Pegue uma ficha de Parede Quebrada, e a coloque em um par de espaços adjacentes separados por uma parede: metade da ficha de Parede Quebrada deve ser colocada no espaço debaixo do peão de Herói amarelo (o Bárbaro), e a outra metade deve ser colocada em um espaço de corredor vazio (um espaço em quem os peões de Herói normalmente podem ir, sem quaisquer fichas ou peões sobre ele). Enquanto a ficha de Parede Quebrada permanecer no tabuleiro, você pode



mover **qualquer peão de Herói** através da parede que ela cobre.

Você pode destruir a parede entre dois espaços em uma única peça de shopping, ou entre dois espaços em Peças de Shopping adjacentes.

Você também pode mover um peão do Segurança através da parede destruída; no entanto, assim que um Segurança usar a abertura, descarte a ficha de Parede Quebrada.



NOTA

Cada ficha de Parede Quebrada só pode ser alocada uma vez, e nunca pode ser movida. A ficha permanecerá no tabuleiro até o final da partida, a menos que o peão do Segurança seja movido através dela, sendo, após, removida da partida. Ao colocar uma ficha de Parede Quebrada sobre um espaço especial (ex. Vórtice, Ampulheta, Item) você transforma os espaços que a ficha cobre em espaços normais (agora conectados), enquanto ela permanecer em jogo. Então, coloque de maneira sábia!

II Paredes Quebradas do Bárbaro

Embaralhe as Peças de Shopping 3, 4, 5, 8, e 10 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque as fichas de Parede Quebrada perto da ampulheta. Lembre-se: não inclua outros módulos (como os Dutos de Ventilação).

OBJETIVO O peão de Herói verde deve chegar ao espaço de Item verde e, então, escapar. Mas antes do verde escapar, você deve criar uma distração, destruindo um espaço de Ampulheta (cobrindo-o com uma Parede Quebrada)!

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.



De agora em diante, os seguranças podem prender os heróis e levá-los para a sala da segurança, onde eles apodrecerão pelo resto de suas vidas, refletindo sobre todas as coisas ruins que eles fizeram... a menos que seus amigos consigam libertá-los. Mas fique atento: se 2 heróis forem presos ao mesmo tempo, você perde a partida!

Na preparação, adicione a peça de shopping 25. **Certifique-se de adicionar uma peça de shopping contendo um espaço de Código (peças 7, 8, 9, 26, ou 29), ou de usar os Dutos de Ventilação (módulo 3).**

Quando estiver jogando com a peça de Sala da Segurança, sempre que você mover um peão de Herói e um peão do Segurança para a mesma peça (provavelmente sem querer), o peão de Herói é preso: mova o peão de Herói e o peão do Segurança da peça em que eles estão para a peça de Sala da Segurança (25). Coloque o peão de Herói no espaço de Herói e o Segurança no espaço de Segurança. Se isso ocorrer antes que a Sala da Segurança tenha sido adicionada ao Shopping, coloque ambos os peões de lado; mova-os para a Sala da Segurança assim que ela for adicionada ao Shopping.

Você não pode mover o peão do Segurança para fora da peça Sala da Segurança se ainda houver um peão de Herói na Sala da Segurança.

A Sala da Segurança é amaldiçoada, de modo que peões de Heróis que lá se encontram podem apenas serem movidos (não é possível usar o Vórtice ou outras habilidades especiais).

Se em qualquer momento houver dois (ou mais) peões de Heróis presos ao mesmo tempo, **você automaticamente perde a partida!**

Libertando um peão de Herói

Você pode mover o peão do Segurança para o espaço de Máquina de Café (veja a ilustração), de modo que ele fique fora do caminho para que o peão de Herói alcance a porta de Aço.

Há três maneiras de libertar o peão de Herói da Sala da Segurança:

- Usar um espaço de Código (veja página 6) para mover o peão de Herói capturado através da porta de Aço.
- Usar a habilidade especial de Duto de Ventilação de fora para a sala da Segurança (módulo 3).
- Usar a habilidade especial de Parede Quebrada de fora para dentro da Sala da Segurança (módulo 4).



Ao virar a Ampulheta

- Se ainda houver um peão de Herói na peça de Sala da Segurança, mova-o de volta para o espaço de Heróis e mova o peão do Segurança de volta para o espaço de Segurança. Mas, se o peão de Herói tiver escapado, mova o peão do Segurança para fora da Sala da Segurança: coloque o peão do Segurança no primeiro espaço vazio fora da porta de aço da Sala da Segurança, mesmo que haja outro peão do Segurança ou peão de Herói (que será capturado) naquela peça.

- Descarte qualquer par de fichas de Duto de Ventilação ou qualquer ficha de Parede Quebrada que estiverem na peça de Sala da Segurança.

PORTAS DE AÇO & CÓDIGOS

É tudo sobre sincronização. Use um código em um lugar para permitir que uma outra pessoa tenha acesso a um espaço especial em outro lugar. Você será capaz de inferir as intenções de seus companheiros?



A Sala da Segurança é trancada com uma porta de aço, assim como outros espaços especiais que serão apresentados mais tarde. Para passar através da porta de aço, você deve utilizar um código.

Para utilizar um código, um peão de Herói deve estar em um espaço de Código (peças 7, 8, 9, 12, 26, ou 29). Outro peão de Herói pode passar através da porta de aço na direção da seta vermelha. Coloque uma ficha de Fora de Serviço no espaço de Código usado, debaixo do peão de Herói.



Se a porta de Aço tiver uma seta branca, peões podem se mover naquela direção sem usar um código. Se, para uma dada direção não tiver uma seta apontando, você nunca pode se mover através da porta de Aço naquela direção.

NOTA

A Parede Quebrada do bárbaro não pode ser usada para atravessar a porta de aço.





A saída do anão foi trancada, e ele não poderá escapar a menos que você saiba o código de acesso. Um de seus companheiros deve destrancar a porta remotamente, de modo que o anão possa atravessá-la!

Na preparação, substitua a peça de shopping 12 do jogo base pela 12 desta expansão.

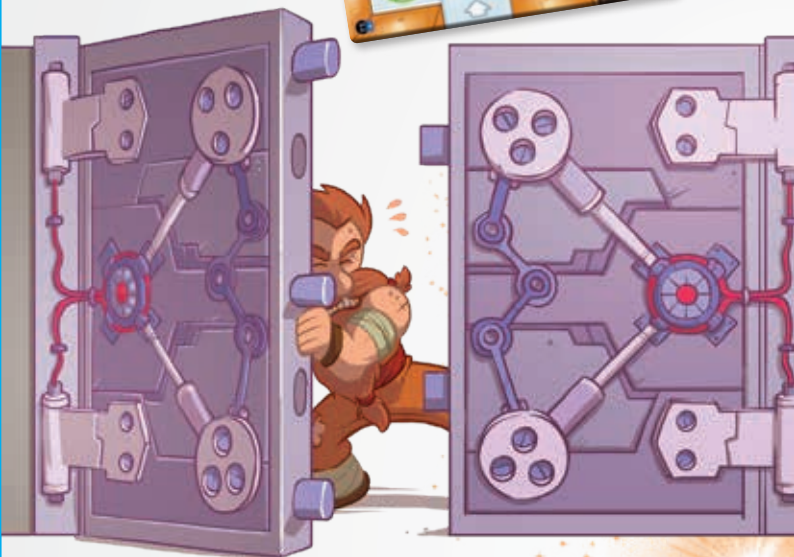
IV A Saída Trancada do Anão

TUTORIAL

Embaralhe as Peças de Shopping 3-5, 7 e 12 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial.

OBJETIVO O peão de Herói laranja deve chegar ao espaço de Item laranja e, então, escapar.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a amulheta.



III A Sala da Segurança

TUTORIAL

Embaralhe as Peças de Shopping 2-3, 10-12 e 26 para formar uma pilha de face para baixo, então coloque a peça 25 no fundo da pilha. A peça 1a é a inicial, mas somente os peões roxo, verde e amarelo iniciam nela. Coloque o peão de Herói laranja perto da ficha de Roubo; o anão foi capturado. Coloque o peão do Segurança na ficha de Roubo.

OBJETIVO Encontre todas as 4 saídas, e liberte o peão de Herói laranja (já que você não tem Dutos de Ventilação ou Paredes Quebradas, você terá que usar um espaço de Código). Neste tutorial, todos os 4 peões de Heróis devem escapar sem que um roubo ocorra.

REGRAS ESPECIAIS Durante a partida, quando a peça 25 for adicionada ao shopping, coloque o peão do Segurança e o peão de herói laranja nos seus respectivos espaços na peça da Sala da Segurança. Como você deve escapar sem que um roubo ocorra, a ação de Usar o Vórtice está disponível em todo este tutorial.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a amulheta.



Explorar nunca foi tão rápido! Os espaços de Mapa recompensam sua paciência se você esperar pela situação perfeita para usá-los. Os espaços de Auto-exploração permitem que você use tecnologia avançada para explorar por controle remoto!

a ESPAÇOS DE MAPA

Na preparação, adicione a peça de shopping 26 e/ou a peça de shopping 29.

Quando você mover um peão de Herói para um espaço de Mapa, o jogador com a ação de Explorar pode explorar de uma vez todos os espaços de Exploração daquela cor de herói (como se o peão de Herói estivesse sobre todos eles ao mesmo tempo). Se novos espaços de Exploração da mesma cor forem revelados nas Peças de Shopping exploradas, eles também podem ser explorados.

Cada espaço de Mapa pode ser usado uma única vez, depois disso, você deve colocar uma ficha de Fora de Serviço sobre ele, debaixo do peão de Herói.

Nota: quando usar o espaço de Mapa com o peão de Herói verde (o elfo), você não pode usar sua habilidade especial para se comunicar.



O peão de Herói verde está no espaço de Mapa (A). Anne, que tem a lupa, pode explorar espaços de Exploração verdes o quanto quiser (B). Se ela revelar novos espaços de Exploração verdes neste processo, ela pode inclusive explorá-los (C). Enquanto isso, os outros jogadores podem realizar suas ações. Quando a partida chegar em um ponto em que seja necessária exploração por outro herói, ou ela usar sua ação de Movimento, ela deve cobrir o espaço de Mapa com uma ficha de Fora de Serviço.

b ESPAÇOS DE AUTO-EXPLORAÇÃO

O jogador com a ação de Explorar pode explorar um espaço de Auto-exploração a qualquer momento, sem precisar que um peão de Herói esteja sobre ele.



V Mapas

TUTORIAL

Embaralhe as Peças de Shopping 2-12 para formar uma pilha de face para baixo. Então coloque a peça 26 de face para baixo no topo da pilha. A peça 1a é a inicial.

OBJETIVO Um peão de Herói deve usar um espaço de Mapa para explorar pelo menos 3 peças antes de marcá-lo como Fora de Serviço. Assim que tiver feito isso, este tutorial estará completo.

REGRAS ESPECIAIS Se você falhar em usar o espaço de Mapa, ou explorar menos do que 3 peças quando usá-lo, tente este tutorial novamente.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente usar o espaço de Mapa para explorar pelo menos 4 peças.



Se você quiser jogar uma partida completa com tudo o que aprendeu até agora, use este cenário:

PARTIDA COMPLETA

Embaralhe as peças 2-8, 9, 10, 11, 12, 25 e 26 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque as fichas de Duto de Ventilação, Parede Quebrada e Antiestresse perto da ampulheta. Coloque um peão do Segurança na ficha de Roubo. Jogue com o objetivo normal.



"O Observador" é um apelido gentil para essa criatura enorme, que se move fluuando de peça para peça, de acordo com as ordens dadas pelo centro de comando. Sua presença proíbe que qualquer Herói ocupe a mesma peça que ele.



Na preparação, substitua a peça de shopping 7 do jogo base pela peça 7 desta expansão, e adicione a peça de shopping 27. Coloque o Observador perto da ficha de Roubo.

Durante a partida, quando a peça 7 for adicionada ao shopping, coloque o Observador naquela peça; ele não ocupa um espaço em particular.

Assim como os Seguranças, o Observador vigia toda a peça na qual ele está: se um peão de Herói estiver na mesma peça que o Observador, ele é capturado. Se você estiver jogando sem a Sala da

Segurança (módulo 5), simplesmente mova o Herói ou o Observador de volta, de modo que eles não fiquem mais na mesma peça. Caso contrário, coloque o Herói na Sala da Segurança e deixe o Observador no local em que ele estiver.

Você pode mover o Observador de sua peça atual para uma peça adjacente, mesmo que não haja uma conexão entre elas. Para fazer isso, um peão de Herói deve estar no espaço de Comando (peça 27) correspondente à direção para a qual você deseja que o Observador seja movido. Assim que o peão de Herói estiver no espaço de Comando

apropriado, o jogador com a ação de movimento para a mesma direção pode mover o Observador uma peça naquela direção.

O Observador nunca pode ser movido para a mesma peça ocupada por um peão do Segurança - e vice-versa.

O Observador também nunca pode ser movido para a Sala da Segurança.

VI Observador

EMBARALHE as Peças de Shopping 3-5, 12, 7 e 27 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque o Observador na ficha de Roubo.

OBJETIVO O peão de Herói laranja deve chegar ao espaço de Item laranja e, então, escapar.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.

Junto com outros hobbies, o Elfo desenvolveu uma capacidade de mover objetos distantes. Mas enquanto outras pessoas estão entortando pequenas colheres, este sujeito está reformulando seções inteiras do Shopping!

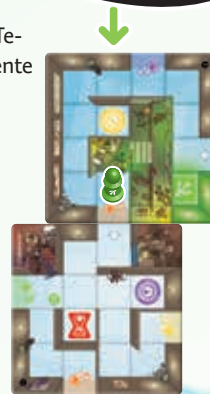
Na preparação, coloque as 2 fichas de Telecinese perto da Ampulheta.

Durante a partida, quando o peão de Herói verde (o Elfo) estiver em uma espaço

de Exploração de qualquer cor não utilizado, qualquer jogador pode usar a habilidade especial de Telecinese. Descarte a ficha de Telecinese e imediatamente aplique seu efeito, conforme explicado abaixo.

Escolha uma peça de shopping que já esteja no tabuleiro e a mova para o local em que o peão de Herói verde está explorando, colocando-a como se fosse uma ação de explorar normal.

- A peça que você mover já deve ser parte do shopping; não a pegue da pilha.
- A peça que você mover deve estar vazia (nenhum peão ou peça sobre ela).
- A peça 1 nunca pode ser movida.
- Mover a peça não pode dividir o shopping em duas seções separadas: cada peça deve tocar outra em pelo menos um lado; no entanto, se esta regra for seguida, você pode remover o acesso a uma peça desta forma... ao seu próprio risco!



VII Telecinese Élfica

EMBARALHE as Peças de Shopping 2-5 e 9 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque o peão do Segurança na ficha de Roubo e as fichas de Telecinese perto da ampulheta.

OBJETIVO O peão de Herói roxo deve chegar ao espaço de Item roxo e, então, escapar movendo-se diretamente da peça 9 para a peça 2, sem cruzar outras peças.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.



*Ainda que nossa heróica maga tenha sido despojada de todas as suas posses, ela ainda tem sua magia.
Ela pode lançar feitiços para tentar tirar os heróis desta situação difícil!*

Na preparação, saque 2 fichas de Feitiços aleatórias, e as coloque perto da ampulheta.

Durante a partida, **qualquer jogador** pode usar a habilidade especial de Feitiço a **qualquer momento**. Escolha uma ficha de Feitiço e imediatamente aplique seu efeito, como explicado abaixo.

Anuncie o feitiço em voz alta (i.e., "Eu lanço o feitiço do Sapo neste Segurança!"). Isso impede que outros jogador fiquem confusos com o que você está por fazer. Não se preocupe: isso não quebra a regra de "sem comunicação".

Quando você usar um feitiço Instantâneo, imediatamente aplique todos os seus efeitos, e descarte a ficha de feitiço correspondente.

Quando você usar um feitiço Temporário, aplique seu efeito até o próximo momento em que você virar a ampulheta. Para saber que o feitiço está ativo e lembrar de terminá-lo no momento correto, coloque a ficha correspondente sobre a ampulheta (a menos que indicado de modo diferente). Quando você virar a ampulheta, descarte a ficha de Feitiço e termine seu efeito. Você pode ter mais de um feitiço Temporário ao mesmo tempo.

FEITIÇOS INSTANTÂNEOS



Vassoura INSTANTÂNEO

Remova uma ficha de Fora de Serviço do tabuleiro. O espaço que ela cobria (i.e. Ampulheta, Bola de Cristal, Mapa...) agora está disponível novamente.



Bola de Cristal INSTANTÂNEO

Tem o mesmo efeito de quando o peão de Herói roxo está sobre um espaço de Bola de Cristal.



Código INSTANTÂNEO

Tem o mesmo efeito de quando um peão de Herói está sobre um espaço de Código (veja Portas de Aço & Códigos, pag. 6).

Nota: só é útil quando estiver jogando com a Sala da Segurança (módulo 5), Saída pela Porta de Aço (módulo 6) ou Sala de Controle (módulo 12). Se você não estiver usando nenhum destes, saque um novo feitiço.



Trocar INSTANTÂNEO

Troque a posição de dois peões quaisquer (i.e. Herói e Herói, Herói e Segurança ou outras combinações de futuras expansões) que estiverem em espaços de corredor.



Teleportar INSTANTÂNEO

Mova qualquer peão (i.e. Herói, Segurança ou outro de futuras expansões) para qualquer corredor vazio.

FEITIÇOS TEMPORÁRIOS



Clarividência TEMPORÁRIO

Vire a pilha de Peças de Shopping de face para cima. Agora você sabe a próxima peça a ser explorada. Na próxima vez em que você virar a ampulheta, vire a pilha de face para baixo novamente.



Forma Fantasmagórica TEMPORÁRIO

Coloque o anel cinza de Forma Fantasmagórica em volta do peão de Herói roxo (o mago). Agora você pode mover o peão de Herói roxo através de paredes (mas não através de áreas ilustradas, como lojas ou fora das Peças de Shopping), como se todas fossem paredes quebradas para o peão de Herói roxo.

Na próxima vez que você virar a ampulheta, remova o anel cinza de Forma Fantasmagórica.



Sapo TEMPORÁRIO

Escolha um peão do Segurança para transformar em um sapo.

Coloque a ficha de Feitiço de Sapo no espaço em que o peão do Segurança estiver, e coloque o peão do Segurança sobre a ampulheta. O sapo não pode ser movido e não é considerado um obstáculo: você pode mover peões para ou através do espaço que ele ocupa. Na próxima vez em que você virar a ampulheta, coloque o peão do Segurança de volta no espaço do sapo e descarte a ficha de Feitiço de Sapo. Se, com isso, o peão do Segurança e de Herói ficarem na mesma peça, e você não estiver jogando com a Sala da Segurança (módulo 5), você perde a partida.



Invisibilidade..... TEMPORÁRIO

Coloque o anel branco de Invisibilidade em volta do peão de Herói roxo (o mago). O peão roxo se torna invisível: agora você pode movê-lo para e através de uma peça de Shopping ocupada por um peão do Segurança; no entanto, o Observador (módulo 8) e o Sensor (módulo 13) ainda podem detectar o peão roxo invisível!

Na próxima vez em que você virar a ampulheta, remova o anel branco de invisibilidade. Se, com isso, o peão do Segurança e de Herói ficarem na mesma peça, e você não estiver jogando com a Sala da Segurança (módulo 5), você perde a partida.



Voucher de McTrollad..... TEMPORÁRIO

Os Seguranças não resistem a um voucher para o McTrollad!

Mova o peão do Segurança diretamente para qualquer área ilustrada de McTrollad (nas peças 2, 6, 7, 18, ou 26). Enquanto o Segurança estiver lanchando, considere como se o peão do Segurança não estivesse na peça de shopping. Na próxima vez que você virar a ampulheta, coloque o peão do Segurança no espaço de corredor em frente à entrada do McTrollad. Se, com isso, o peão do Segurança e de Herói ficarem na mesma peça, e você não estiver jogando com a Sala da Segurança (módulo 5), você perde a partida.

VIII Primeiros Feitiços do Bebê

Embaralhe as Peças de Shopping 2-5 e 9 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque o peão do Segurança na ficha de Roubo e as fichas de Feitiços de Clarividência e Invisibilidade perto da ampulheta.



OBJETIVO O peão de Herói roxo deve chegar ao espaço de Item roxo e, então, escapar.

REGRAS ESPECIAIS Durante todo este tutorial, você não pode mover o peão do Segurança. Quando o peão do Segurança for adicionado ao Shopping, coloque uma ficha de Ocupado sob ele para indicar isso.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente fazer com que o peão de Herói roxo explore a peça 9.



IX Três Feitiços por um Arco

Embaralhe as Peças de Shopping 3, 4, 5, 8, e 10 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é inicial. Coloque as fichas de Feitiços Forma Fantasmagórica, Trocar e Teleportar perto da ampulheta.



OBJETIVO O peão de Herói verde deve chegar ao espaço de Item verde e, então, escapar. Você não pode deixar nenhum peão de Herói na peça 8.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.

X Um Sapo no McTrollad

Embaralhe as Peças de Shopping 2-6, 9, e 11 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque o peão do Segurança na ficha de Roubo, e as fichas de feitiços Voucher de McTrollad e Sapo perto da ampulheta.



OBJETIVO Os peões de Heróis roxo e amarelo devem chegar aos espaços de Itens roxo e amarelo, respectivamente e, então, escapar...

REGRAS ESPECIAIS ...mas, para realizar o Roubo, você deve criar uma distração, fazendo aparecer um sapo dentro do McTrollad e roubar os itens enquanto o sapo estiver lá!

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.



A administração decidiu mandar reforços para o pobre e solitário Segurança. Mas eles não serão chamados para ação até que o roubo ocorra. Então, eles vão bloquear as saídas, e você terá que desviar de seus olhares atentos!

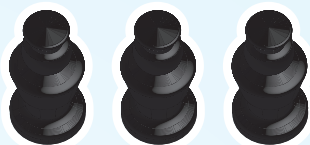
Na preparação, substitua uma ou mais das Peças de Shopping 2, 10 e 11 do jogo base por aquelas desta expansão (2, 10, e 11). Para cada peça que você substituir desta forma, coloque um peão do Segurança na ficha de Roubo.



NOTA

Nós sugerimos que você comece substituindo somente uma peça, então você vai adicionar somente um Segurança de reforço. Então, depois que já estiver familiarizado com as outras medidas de segurança, você pode adicionar mais.

Quando você virar a ficha de Roubo para o lado B, coloque todos os peões dos Seguranças que estavam nela nos espaços de Reforço de Segurança das peças 2, 10, e 11. Estes peões dos Seguranças adicionais seguem as regras comuns para peões dos Seguranças. Se não houver espaços de Reforço de Segurança suficientes para os peões dos Seguranças adicionais (porque as peças ainda não foram exploradas), descarte os peões dos Seguranças que não tiverem como serem colocados.



Você não pode mover um peão do Segurança para ou através de uma peça em que já haja outro peão do Segurança.

CASOS ESPECIAIS

- Se na peça em que o reforço de segurança for aparecer já tiver um peão do Segurança, o reforço aparece de qualquer modo.
- Se o espaço de Reforço de Segurança estiver ocupado, o reforço aparece no espaço vazio mais perto (se vários estiverem igualmente próximos, você escolhe).
- Se um peão de Herói for capturado (módulo 5), de modo que os peões de Herói e do Segurança devam ser movidos para a Sala da Segurança, mas já haja um peão do Segurança na Sala da Segurança, mova apenas o peão de Herói para a Sala da Segurança, deixando o peão do Segurança captor no mesmo lugar. Então, coloque o peão do Segurança na peça de Sala da Segurança no espaço de Segurança.



XI

Reforço de Segurança

TUTORIAL

Embaralhe as Peças de Shopping 3-5, 2, e 9 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque dois peões dos Seguranças na ficha de Roubo.

OBJETIVO O peão de Herói roxo deve chegar ao espaço de Item roxo e, então, escapar.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial e adicione as peças 6, 8, 10, e 11. Então, roube os itens verde e amarelo, além do roxo.

Se você quiser jogar uma partida completa com tudo o que você aprendeu até agora, use este cenário (com um Reforço de Segurança):

PARTIDA COMPLETA

Embaralhe as peças 2-6, 7-9, 10, 11, 12, 25, 26, e 27 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque as fichas de Duto de Ventilação, Parede Quebrada, Telcinese, Antiestresse e 2 fichas de Feitiços aleatórias perto da Ampulheta. Coloque 2 peões dos Seguranças e o Observador na ficha de Roubo. Jogue com o objetivo comum.



Ao se passar por Supervisor dos Seguranças na Sala de Controle, você pode comandar os Seguranças a usarem o sistema de Vórtice para se moverem através do Shopping, e então, evitar que seus companheiros sejam capturados.

Na preparação adicione a peça de shopping 28, e pelo menos 1 peça com um espaço de Código (peças 7, 8, 9, 26 ou 29).

Quando um peão de Herói estiver no espaço da Sala de Controle, o jogar com a ação de Usar o Vórtice pode realocar os peões dos Seguranças para os espaços de Vórtice da cor daquele Herói. Isso pode ser feito a qualquer momento, desde que o peão de Herói esteja no espaço da Sala de Controle, mesmo depois do roubo.



Para ganhar acesso ao espaço de Sala de Controle, você precisa usar um espaço de Código para passar pela porta de Aço (veja página 6).



O peão de Herói amarelo está no espaço da Sala de Controle. Alice, que tem a ação Usar um Vórtice, pode realocar qualquer peão do Segurança para qualquer espaço de Vórtice amarelo.

XII

A Sala de Controle

TUTORIAL

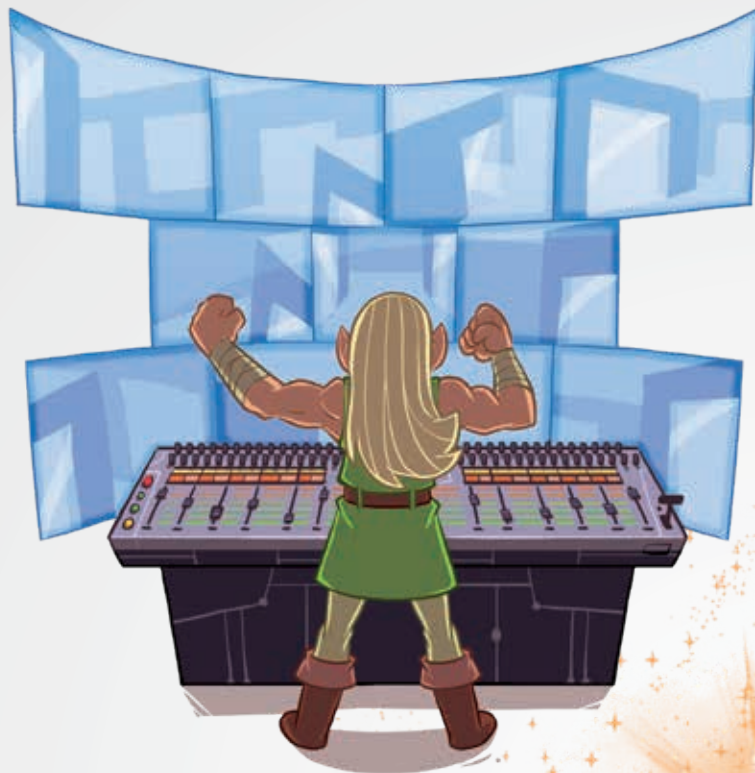
Embaralhe as Peças de Shopping 2-5, 9, 26, e 28 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque o peão do Segurança na ficha de Roubo.

OBJETIVO O peão de Herói roxo deve chegar ao espaço de Item roxo e, então, escapar.

REGRAS ESPECIAIS Neste tutorial você só pode mover o peão do Segurança através do espaço da Sala de Controle. Quando um peão do Segurança for colocado no shopping, coloque uma ficha de Ocupado sob ele, para indicar isso.



MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.





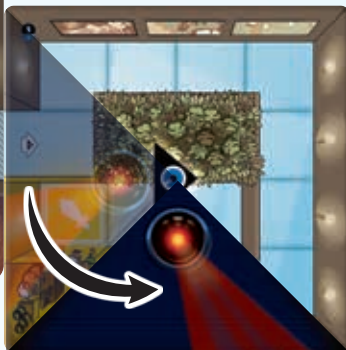
No auge da tecnologia, o sensor é uma máquina complexa que pode pivotar 90° por vez, rastreando tudo em seu caminho. Os heróis vão precisar assumir o controle disso...

Na preparação, substitua a peça de shopping 6 por aquela desta expansão (6), e adicione a peça 29. Coloque a ficha de Sensor na ficha de Roubo.

Durante a partida, quando a peça 6 for adicionada ao shopping, coloque a ficha de Sensor sobre ela, na direção indicada pelo ícone no centro da peça.

Você pode mover qualquer tipo peão na peça em que o Sensor estiver; no entanto, nenhum peão pode se mover dentro ou através dos 6 espaços cobertos (total ou parcialmente) pela ficha de Sensor.

Você pode girar a ficha de Sensor 90°. Para fazer isso, um peão de Herói precisa estar no espaço de Controle de Detecção (peça 29). Assim que um peão de Herói estiver neste espaço, **qualquer jogador** pode girar o sensor 90° por vez, em qualquer direção, desde que nenhum peão esteja no caminho. Se você estiver usando a Sala da Segurança (módulo 5), e um peão de Herói estiver em um dos 6 espaços do Sensor, a ficha de Sensor pode girar em direção ao peão: Mova o peão de Herói para o espaço de Herói na Sala da Segurança.



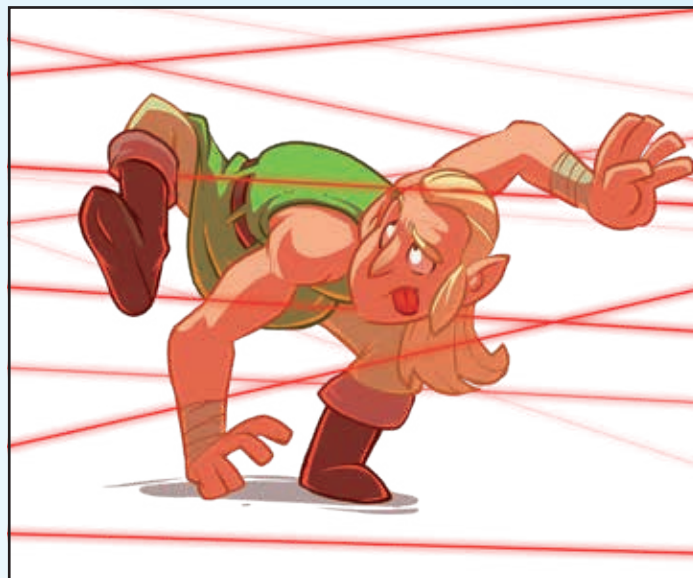
XIII Sensor

TUTORIAL

Embaralhe as Peças de Shopping 3-5, 11, 6 e 29 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque a ficha de Sensor na ficha de Roubo.

OBJETIVO O peão de Herói amarelo deve chegar ao espaço de Item amarelo e, então, escapar.

MODO DIFÍCIL Se você quiser um desafio extra, use a peça 1b como inicial, e tente vencer sem virar a ampulheta.



Se você quiser jogar uma partida completa com tudo o que você aprendeu até agora, use este cenário (com três Reforços de Segurança):

PARTIDA COMPLETA

Embaralhe das peças 2, 3-5, 6-12, e 25-29 para formar uma pilha de face para baixo. A peça 1a é a inicial. Coloque as fichas de Duto de Ventilação, Parede Quebrada, Telecinese, Antiestresse e 2 fichas de Feitiço aleatórias perto da Ampulheta. Coloque 4 peões dos Seguranças, o Observador e a ficha de Sensor na ficha de Roubo. Jogue com o objetivo normal.

CONQUISTAS

Quer missões mais específicas? Tente realizar todas estas conquistas!

Marque a caixa quando você tiver completado a descrição da conquista durante uma partida vitoriosa (você só realiza a conquista se você também completar a missão e escapar).

Nota: você pode ter mais de uma conquista em uma mesma partida; no entanto, você não tem conquistas durante tutoriais

- ☐ **1. PASSAGEM SECRETA**
Mova todos os quatro peões de Heróis pelo mesmo Duto de Ventilação.
- ☐ **2. VERME**
Faça um Duto de Ventilação que se expanda por sete peças em uma linha reta (requer sorte).
- ☐ **3. NEM MESMO PAREDES PODEM NOS PARAR**
Mova todos os peões de Herói pela mesma Parede Quebrada.
- ☐ **4. DESCULPE, AQUELA ERA SUA PAREDE?**
Coloque um peão do Segurança em um espaço próximo ao peão de Herói amarelo (o Bárbaro) com apenas uma Parede Quebrada entre eles (sem quebrar as regras).
- ☐ **5. ATRAVESSANDO!**
Faça 3 Paredes Quebradas alinhadas, permitindo passar em linha reta.
- ☐ **6. ARRUMANDO A BAGUNÇA**
Mova um peão do Segurança através de ambos os Dutos de Ventilação e todas 3 Paredes Quebradas (removendo-os deste modo).
- ☐ **7. FUGA SILENCIOSA**
Retire um peão de Herói da Sala da Segurança usando um Duto de Ventilação (de fora).
- ☐ **8. FUGA BARULHENTA**
Retire um peão de Herói da Sala da Segurança usando uma Parede Quebrada (de fora - lembre-se, você não pode atravessar a Porta de Aço).
- ☐ **9. UM BANDO DE HOUDINIS**
Todos os quatro peões de Heróis devem ser capturados e escapar da Sala da Segurança na mesma partida.
- ☐ **10. DISTRAÍDO**
Uma vez na partida, depois que você virar a ampulheta, gaste todo o seu tempo discutindo qual dos quatro heróis vocês preferem, até que você use a ficha Antiestresse para virar a ampulheta novamente.
- ☐ **11. NAVEGADORES**
Use um espaço de Mapa para revelar 5 novas peças.

- ☐ **12. OBSERVADOR ATENTO**
Mova o Observador por todas as quatro peças contendo um espaço de Item.
- ☐ **13. FIQUEM JUNTOS**
Faça com que todas as quatro peças contendo um espaço de Item (6-9, ou suas versões 🟩) sejam colocadas adjacentes umas às outras.
- ☐ **14. PLANEJAMENTO CUIDADOSO**
Mova todos os quatro peões de Heróis das peças contendo seus espaços de Itens para as peças contendo seus espaços de Saída, sem cruzar nenhuma outra peça.
- ☐ **15. DESFAZENDO**
Use a primeira ficha de Telecinese para mover uma peça de shopping, então use a segunda ficha de Telecinese para mover aquela peça de shopping para onde ela estava antes.
- ☐ **16. HACKERS**
Use todos os seis espaços de Código.
- ☐ **17. SLACKER**
Explore todo o shopping movendo somente 3 peões de Heróis.
- ☐ **18. SLACKERS**
Explore todo o shopping movendo somente 2 peões de Heróis (requer sorte).
- ☐ **19. CHAMADO POR UMA SAÍDA**
Use uma ficha de Telecinese para mover uma peça com o espaço de Saída verde (10 ou 10🟩), depois que o roubo tiver acontecido.
- ☐ **20. APERTO DE MÃOS**
Coloque dois peões dos Seguranças em espaços próximos um do outro, sem uma parede (não quebrada) entre eles (sem quebrar as regras, é claro).
- ☐ **21. DUPLO APERTO DE MÃOS**
Coloque três peões dos Seguranças em espaços próximos uns dos outros, sem parede (não quebrada) entre cada par (sem quebrar as regras, é claro - requer sorte).
- ☐ **22. VOCÊS NUNCA VÃO SAIR!**
Coloque todos os quatro peões dos Seguranças nas quatro peças contendo um espaço de Saída.



23. CERCADOS

Cerque um peão de Herói com peões dos Seguranças em todas as quatro peças adjacentes ortogonalmente.



24. EU SOU SEU CHEFE

Seja vitorioso com três Reforços de Segurança, movendo-os apenas usando a Sala de Controle.



25. BEIJE O SAPO

Coloque um peão do Segurança perto de um Sapo.



26. VOCÊ NÃO PODE ME VER

Mova o peão de Herói roxo (o mago) por todos os quatro peões dos Seguranças, enquanto ele estiver invisível.



27. TROCA SEM SENTIDO

Use o Feitiço de Troca para trocar a posição de dois peões dos Seguranças.



28. COMIDA DE GRAÇA

Durante a fuga, mova todos os quatro peões de Heróis por McTrollad (eles estão dando degustações e vocês não resistem a um lanche grátis).



29. SEGURANÇA MÁXIMA

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio.



30. AJUDA LIMITADA

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e somente 3 módulos de ajuda.



31. SEM AJUDA

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e nenhum módulo de ajuda.



32. RÁPIDO!

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e virando a ampulheta no máximo duas vezes.



33. MAIS RÁPIDO!

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e virando a ampulheta no máximo uma vez.



34. ULTRARRÁPIDO!

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e sem virar a ampulheta.



35. SILÊNCIO

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio, sem falar nada (mas você pode se comunicar de modo não verbal quando for permitido falar).



36. SEM COMUNICAÇÃO

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio, sem falar nada ou se comunicar de qualquer outro modo.



37. SISTEMA DE VÓRTICE PIFADO

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio, sem usar o sistema de Vórtice.



38. ESCADAS ROLANTES PIFADAS

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio, sem usar escadas rolantes.



39. SHOPPING GIGANTE

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e todas as Peças de Shopping do jogo base (exceto por aquelas substituídas por suas versões desta expansão).



40. EXPLORAÇÃO ACELERADA

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio e todas as Peças de Shopping do jogo base (exceto por aquelas substituídas por suas versões desta expansão) e explore todo o Shopping antes de virar a ampulheta.



41. IMPOSSÍVEL?

Seja vitorioso usando todos os módulos de desafio, sem módulo de ajuda, sem falar e sem se comunicar, sem usar o sistema de Vórtice e sem virar a ampulheta!



42. CONTE VANTAGEM

"Tire onda" com seus amigos por ter completado 41 conquistas!.

Kasper Lapp DESIGNER DO JOGO

Gyom ARTISTA

Marie Ooms DESIGNER GRÁFICO

Didier Delhez GERENTE DE PROJETO

Cristiano Cuty TRADUTOR

Kleber Bertazzo REVISOR

Paula Ambrosio LAYOUT BRASILEIRO



Conclave Editora Rua Professora Adelaide Berço, 34, Juiz de Fora - MG, Brasil.

sac@conclaveweb.com.br **www.conclaveweb.com.br**

Um jogo de Sit Down! publicado por Megalopole e distribuído no Brasil por Conclave Editora. ©Megalopole (2017). Todos os direitos reservados. • Este jogo deve ser usado somente para recreação privada. • **ATENÇÃO:** não recomendado para crianças com menos de 3 anos de idade. Contém partes pequenas que podem ser inaladas ou engolidas. Guarde esta informação • Os visuais não são vinculativos. Formas e cores podem mudar. • Qualquer reprodução deste jogo, em todas as suas partes, em qualquer suporte, físico ou eletrônica, é expressamente proibido sem permissão por escrito de Megalopole.